



**PATTINAGGIO FREESTYLE
COMMISSIONE TECNICA
NAZIONALE**

Regolamento

Rev. 2602

-Indice-

Premessa	3
Norme generali	3
Il Circuito	4
Certificati medici	4
Modalità iscrizioni	4
Tempistiche iscrizioni gare nazionali	5
Categorie Atleti	6
Giudici AICS	7
Comportamento in campo gara	7
Fair Play	7
DISCIPLINE	
Rollercross	8
Staffette	10
Skate Slalom	12
Long Jump	13
Free Jump	15
High Jump	18
Norme per le classifiche di Long, High e Free Jump	20
Speed Slalom	21
Avanzamenti batterie	22
Tabella punti	26

Premessa

Il presente regolamento è valido per tutte le gare nazionali AICS di Pattinaggio Freestyle.

Eventuali gare a livello locale (provinciale, interprovinciale o regionale) andranno organizzate con il supporto del Comitato AICS del territorio dandone comunicazione alla Commissione Tecnica Nazionale. Eventuali deroghe al regolamento che si dovessero rendere necessarie a livello locale andranno comunque comunicate alla Commissione.

Norme Generali

Il Circuito Aics Freestyle Cup è un Campionato Nazionale composto da più tappe organizzate dalle associazioni in collaborazione con la Commissione Tecnica Nazionale.

Le gare, le località, le discipline vengono definite dalla CTN, valutando le proposte pervenute dalle Associazioni o proponendo iniziative e sostenendo gli organizzatori.

Le tappe possono essere organizzate come gare “open” aperte alle società iscritte alla FISR, ma solo gli atleti delle società affiliate AICS concorreranno alla classifica generale e alle classifiche di categoria. Le società che intendono organizzare gare “open” sono tenute a stipulare una polizza assicurativa giornaliera e ad inviare una copia via mail alla CTN pattinaggiofreestyle@aics.it

Le tappe del circuito possono essere articolate su una o due giornate in cui è possibile disputare una o più delle seguenti discipline: Rollercross, Staffette, Skate Slalom, Speed Slalom, Free Jump, High Jump e Long Jump.

La Commissione Tecnica Nazionale dispone di un proprio sistema di cronometraggio e segreteria che dovrà essere usato per **tutte** le gare nazionali.

La Rassegna Nazionale rappresenta la finale del circuito ed è organizzata in collaborazione con la CTN di Pattinaggio Freestyle e il Dipartimento Sport Nazionale e potrà essere suddivisa in una o due manifestazioni di due o più giornate al fine di poter disputare tutte le discipline. Nella Rassegna gli atleti in testa alle classifiche di ogni disciplina e categoria, sia Esperti che Nuove Promesse AICS, si aggiudicheranno il titolo di Campione Nazionale.

Le società che intendono organizzare le tappe e che necessitano delle attrezzature possono rivolgersi alla CTN che provvederà a fornirle. **Tutte le spese saranno a carico del soggetto che raccoglierà le quote di iscrizione (Direzione Nazionale, CTN o società organizzatrice).** Le quote di iscrizione dovranno essere calcolate in funzione alla copertura totale di tutte le

spese, redigendo un piano economico preventivo. La società organizzatrice è tenuta a mettere a disposizione il numero di volontari adeguato all'evento chiedendo, se necessario, anche l'aiuto di altre società.

Il Circuito

Il circuito è aperto a tutti i tesserati AICS iscritti alle società suddivisi in **Nuove Promesse AICS** ed **Esperti**. Tutte le categorie delle **Nuove Promesse AICS**, dai **Mini Cuccioli ai Master**, possono partecipare a Rollecross e Skate Slalom, mentre potranno partecipare alle staffette le categorie da **Giovanissimi a Master**. Gli **Esperti** potranno partecipare a tutte le specialità.

Ogni atleta può concorrere all'avanzamento della propria squadra secondo i criteri stabiliti.

Per la classifica a squadre, al primo posto si classifica la società che totalizza il maggior numero di punti secondo la tabella allegata (pag 26)

In caso di parità, vince la società con il maggior numero di ori.

In caso di ulteriore parità, vince la società con il maggior numero di argenti.

In caso di ulteriore parità, vince la società con il maggior numero di bronzi.

Certificati medici

Il legale rappresentante della società che iscrive i propri atleti, dichiara **sotto la propria responsabilità**, tramite apposito modulo da inviare firmato insieme all'iscrizione, che tutti gli atleti agonisti "**Esperti**" iscritti sono in possesso del certificato medico agonistico ai sensi del DM 18/02/82 e della circolare n.31 del 31/01/83 Ministero della Sanità. Gli atleti promozionali "**Nuove Promesse AICS**" potranno partecipare alle manifestazioni del circuito AICS con la certificazione medica di idoneità sportiva non agonistica rilasciato in seguito a rilevazione di pressione arteriosa e referto del tracciato ECG.

Modalità Iscrizioni

Le iscrizioni, insieme al documento contabile del bonifico relativo alle quote, devono pervenire all'indirizzo pattinaggiofreestyle@aics.it e agli altri indirizzi indicati dal comunicato entro le ore 12:00 del giorno stabilito. Le società dovranno compilare il modulo in ogni sua parte, rispettando le impostazioni e le indicazioni presenti nel foglio Excel, **il file dovrà essere rinominato con il nome della squadra**. Non verranno accettati moduli diversi dal formato Excel.

Tempistiche iscrizioni gare nazionali

Le iscrizioni verranno chiuse alle ore 12 del decimo giorno prima della manifestazione, salvo proroghe decise dalla Commissione Tecnica Nazionale. Entro le 48 ore successive saranno pubblicati gli elenchi iscritti e gli elenchi squadre delle eventuali staffette. Le società sono tenute ad una puntuale verifica e tempestiva segnalazione di eventuali errori **entro le 24 ore successive**.

Le iscrizioni pervenute oltre il limite dei 10 giorni verranno accettate solo nel caso ci siano posti disponibili e con una maggiorazione di € 3,00 ad atleta, **comunque entro e non oltre il quarto giorno antecedente alla gara**.

A quattro giorni dalla gara la Commissione Tecnica aprirà uno sportello on line della durata di 30 minuti, comunicando il link di accesso e l'orario alle società. In questa occasione e nelle 24 ore successive sarà ancora possibile, confrontandosi con la segreteria, modificare dati o correggere eventuali errori. **Eventuali nuove iscrizioni verranno accettate alle condizioni sopra riportate**.

Dopo le 24 ore dalla chiusura dello sportello non saranno ammesse ulteriori modifiche alle iscrizioni, salvo eventuali depennamenti; eventuali ulteriori errori potrebbero comportare l'esclusione di alcuni atleti, senza rimborso,

Riepilogo tempistiche iscrizioni

GIORNI ANTECEDENTI LA GARA	
10° Giorno alle 12:00	Chiusura iscrizioni
Entro 48 ore dalla chiusura iscrizioni (9° - 8° giorno)	Pubblicazione elenchi iscritti ed elenco squadre staffette
Entro 24 ore dalla pubblicazione (8° - 7° giorno)	Segnalazione di modifiche ed errori da parte delle società
4° giorno nel pomeriggio/sera	Sportello on line
Entro 24 ore dalla chiusura dello sportello (3° giorno)	Termine ultimo per eventuali nuove iscrizioni con maggiorazione di € 3,00 ad atleta
24 / 48 ore antecedenti la gara	Si accettano solo eventuali depennamenti

Categorie Atleti

CATEGORIE NUOVE PROMESSE AICS	
Mini Cuccioli	2022-2021
Cuccioli	2020-2019
Giovanissimi	2018-2017
Esordienti	2016-2015
Ragazzi	2014-2013
Allievi	2012-2011
Juniores	2010-2008
Seniores	2007-1996
Master	1996 e precedenti
CATEGORIE ESPERTI	
Giovanissimi	2018-2017
Esordienti	2016-2015
Ragazzi	2014-2013
Allievi	2012-2011
Juniores	2010-2008
Seniores	2007-1996
Master	1996 e precedenti

Gli atleti nati prima dal 1995, in fase di tesseramento, possono scegliere se gareggiare nella categoria seniores o nella categoria master, a condizione che rimanga tale per tutto il corso della stagione in cui la scelta è stata effettuata.

Giudici AICS

Il Settore di Pattinaggio Freestyle AICS dispone di giudici appositamente formati. Tali giudici dovranno essere ingaggiati, attraverso la CTN che provvederà ad incaricare, ove possibile, chi è territorialmente più vicino al luogo di svolgimento della gara.

In mancanza di giudici AICS è possibile convocare giudici FISR.

I giudici percepiscono una diaria di € 50 per ogni giornata di gara più i pasti ed eventuali pernottamenti autorizzati dalla CTN.

Viene inoltre riconosciuto per le trasferte un rimborso chilometrico di € 0,30 più eventuali pedaggi autostradali.

I giudici hanno il compito di garantire il corretto svolgimento della gara. Nel loro giudizio possono avvalersi di video girati direttamente da loro o da personale incaricato. Una volta espresso, il loro giudizio è insindacabile.

Comportamento in campo gara

Il campo gara deve restare sgombro fino a quando i giudici non autorizzano le prove pista o diano il via alla competizione. Nel momento in cui viene annunciato lo stop alle prove, tutti gli atleti sono tenuti ad uscire dal campo gara in sicurezza, nel minor tempo possibile.

Durante lo svolgimento delle gare gli allenatori non devono interferire con il compito dei giudici. Dove possibile verrà prevista un'area allenatori all'interno del campo gara al quale avrà accesso **un solo allenatore per squadra**.

Eventuali reclami potranno essere presentati da un solo allenatore/accompagnatore per squadra che dovrà rivolgersi alla figura indicata come responsabile nel comunicato gara, per nessun motivo ci si dovrà rivolgere direttamente alla segreteria o direttamente ai giudici.

Fair Play

Chiunque partecipi, a qualsiasi titolo, alle competizioni è tenuto a mantenere un comportamento corretto e rispettoso nei confronti di tutti i presenti.

In caso di comportamento scorretto, i giudici di gara sono tenuti a prendere provvedimenti a seconda della gravità dei casi. Gli atleti, allenatori o accompagnatori che assumono atteggiamenti antisportivi, che con il loro comportamento ritardino o compromettano il regolare svolgimento della competizione, verranno allontanati dal campo gara dai giudici.

ROLLER CROSS

Protezioni	<p>Obbligatorie: casco, polsiere e ginocchiera Facoltative: gomitiere – pantaloni imbottiti.</p>
Percorso	<p>Tracciato con ostacoli, salti, curve cambi di direzione non deve superare la lunghezza di 400 mt Nel caso il percorso non superi i 200 mt, è possibile prevedere due run per le qualifiche a tempo.</p>
Formula	<ul style="list-style-type: none"> - fasi di qualifica per categoria individuali a tempo; - nel caso il percorso non superi i 200 mt, è possibile prevedere la formula 2 runs best time per le qualifiche a tempo; - turni di avanzamento e finali in batterie, <p>Gli avanzamenti in batteria variano a seconda del numero degli iscritti per categoria secondo lo schema pubblicato da pag 22, Il numero e la sequenza delle batterie verranno pubblicate, dopo eventuali depennamenti, all'inizio delle gare.</p>
Ostacoli	<p>Gli ostacoli previsti lungo il percorso sono i medesimi per tutte le categorie esperti. Per le categorie nuove promesse AICS gli ostacoli verranno adeguati e saranno previste alternative a rampe e bank-to-bank.</p>
Comandi di partenza	<p>Primo comando - “ai posti”: l’atleta si posiziona all’interno della casella, dietro la linea di partenza, senza toccare le linee che lo delimitano. Secondo comando - “pronti”: è dato entro 3 secondi dopo il primo comando. Terzo comando - “via”: viene decretato tramite segnale acustico, trascorso un periodo di tempo variabile (da UNO a TRE secondi) dal comando “pronti”.</p>

Falsa partenza	L'atleta che esegue due false partenze arretra di un metro alla partenza successiva. L'eventuale terza falsa partenza determina l'arretramento all'ultimo posto in batteria.
-----------------------	--

Norme Rollercross

1. I blocchi di partenza devono avere larghezza minima di 80 cm. Le corsie di partenza devono avere una lunghezza di 5 mt. L'invasione di corsia verrà sanzionata con l'arretramento all'ultimo posto in batteria
2. Gli ostacoli posti sul percorso sono tutti obbligatori e non possono essere aggirati (anche parzialmente); se si verifica questa eventualità viene considerata come un'uscita dal percorso di gara con conseguente retrocessione all'ultimo posto della batteria di appartenenza. *(ferma restando la possibilità prevista al punto 4).*
3. Le uscite o i tagli di percorso comportano la retrocessione all'ultimo posto in batteria di appartenenza. *(ferma restando la possibilità prevista al punto 4).*
4. Gli atleti che accidentalmente non eseguono un ostacolo obbligatorio o escono dal percorso hanno la facoltà di indietreggiare fino all'ostacolo o al punto di uscita dal percorso ed eseguirlo correttamente.
5. E' considerato il percorso di un atleta che tiene un piede sollevato sopra o al di là della linea che delimita il percorso, **senza toccare il suolo** e tenendo il pattino di appoggio a **terra all'interno del tracciato**.
6. Gli atleti che non tagliano il traguardo finale sono retrocessi all'ultimo posto della batteria di appartenenza.
7. Spinte, trattenute, allargamento palese delle braccia e spostamento o rovesciamento intenzionale di ostacoli, al fine di penalizzare gli avversari, vengono sanzionati con la retrocessione all'ultimo posto della batteria. La decisione riguardante il sanzionamento viene rimessa, valutate le circostanze, alla discrezionalità del giudice ed è insindacabile.
8. Ad un atleta uscito dal percorso a seguito di un contatto con un suo avversario è consentito rientrare senza incorrere in alcuna sanzione, purché non tragga vantaggio dalla situazione.

STAFFETTE

Protezioni	<p>Obbligatorie: casco, polsiere e ginocchiere Facoltative: gomitiere e pantaloni imbottiti</p>
Formula	<p>Qualifiche e finali con le squadre divise in batterie. Classifica per ordine di arrivo. Quando le staffette seguono il Rollercross, la definizione delle batterie può avvenire per tempo di qualifica, considerando il tempo migliore tra i componenti della squadra o per sorteggio.</p>
Percorso	<p>Può essere utilizzato un percorso già allestito per il Rollercross o ne può essere preparato uno specifico, con o senza ostacoli. In ogni caso devono essere previsti un'area cambio lunga tra i 10 e i 12 mt e un corridoio di uscita degli atleti. Il numero di giri per atleta è variabile a seconda dello sviluppo del percorso.</p>
Categorie	<p>Le categorie saranno raccolte in 3 macro categorie senza distinzione tra Nuove Promesse AICS ed Esperti: le squadre potranno essere miste Sono esclusi Cuccioli e Mini Cuccioli.</p> <p><u>Macro Categorie:</u></p> <p>Piccoli: giovanissimi ed esordienti Medi: ragazzi e allievi Grandi: juniores, seniores e master</p> <p>E' consentito il prestito della categoria (NON DELLA MACRO CATEGORIA) immediatamente inferiore o superiore, nel caso si attinga dalla categoria superiore è permesso l'inserimento di un atleta appartenente alla Nuove Promesse AICS</p> <p><u>Esempi:</u></p> <p>piccoli - 2 cat. piccoli + 1 cat. Ragazzi Nuove Promesse AICS (non allievi)</p> <p>Medi - 2 cat medi + 1 cat Esordienti (no Giovanissimi) - 2 cat. medi + 1 cat. Juniores Nuove Promesse AICS</p>

	<p>grandi</p> <p>- 2 cat grandi + 1 cat allievi</p>
Squadre	<p>Le squadre sono formate da 3 atleti della stessa Società.</p> <p>Sono vietate le squadre miste per Società.</p> <p>Sono consentite squadre miste per sesso.</p>
Cambi	<p>Cambio all'americana: l'atleta, al termine della propria frazione, spinge/tocca il compagno da dietro rimanendo all'interno dell'area di cambio. Il mancato contatto tra i due partecipanti nell'area cambio determina la squalifica dell'intera squadra.</p> <p>L'atleta, alla fine della propria frazione, dopo il cambio, esce dalla pista utilizzando il corridoio appositamente predisposto.</p>
Penalità	<p>Il cambio fuori dall'area dedicata, l'intenzionale azione di disturbo e il comportamento scorretto implicano la squalifica della squadra.</p> <p>Il taglio di percorso da parte di un atleta comporta la retrocessione all'ultimo posto in batteria dell'intera squadra.</p>

SKATE SLALOM

Protezioni	<p>Obbligatorie: casco, polsiere e ginocchiere Facoltative: gomitiere e pantaloni imbottiti.</p>
Percorso	<p>Tracciato composto da pali snodati.</p>
Formula:	<p>2 runs, best time. Ogni atleta disputerà 2 runs Ai fini della classifica viene considerata la run svolta nel minor tempo.</p>
Formula alternativa:	<p>Quando il percorso ed il numero di pali a disposizione lo consentono, è possibile effettuare la finale per i primi 4 posti in classifica a RUNS PARALLELE, dal 5° posto in giù la posizione in classifica sarà data dalla qualifica best time.</p>
Penalità	<p>Run NULLA: - 2 False partenze - Porta saltata - Porta inforcata</p> <p>Nessuna penalità è attribuita all'atleta che, in caso di errore, torna indietro e riprende dalla porta saltata o inforcata proseguendo correttamente il percorso, a meno che non abbia già tagliato la linea del traguardo.</p>
Comandi	<p>“Ai posti”: l'atleta si posiziona all'interno del box, dietro la linea di partenza, senza toccare le linee che lo delimitano “pronti”: è dato al massimo 3 secondi dopo il primo comando, dopo questo l'atleta ha 3 secondi per partire. Se l'atleta si muove dopo il “ai posti” e prima del “pronti”, viene chiamata la falsa partenza. L'atleta che esegue due false partenze viene classificato ultimo in categoria.</p>

LONG JUMP (Solo esperti)

Protezioni	Casco, polsiere e ginocchiere obbligatori, gomitiere facoltative
Rincorsa	Dai 23 metri ai 30 metri a seconda del campo di gara
Salto minimo	1,50 mt per tutte le categorie Ogni allenatore è tenuto a comunicare sull'apposita colonna del modulo d'iscrizione la misura del salto d'ingresso dei propri atleti
Incremento	20 cm
Numero massimo di salti	6 salti per ogni atleta (libera scelta delle misure) Max 3 salti per misura
Esecuzione	Il salto è valido nel momento in cui l'atleta lo esegue senza toccare la linea di stacco e arrivo, atterrando su uno o entrambi i pattini, senza toccare il terreno con altre parti del corpo, prima del superamento della linea d'arrivo.
Salto nulli	Il salto è nullo se l'atleta tocca la linea di stacco e arrivo, o se tocca terra con qualsiasi parte che non sia uno o entrambi i pattini, fino alla fine dell'area di uscita. Tre salti nulli consecutivi escludono ulteriori tentativi.
Rinuncia di una misura (skip)	Nel caso in cui un atleta rinunci ad una misura per passare ad una superiore (anche se è il salto iniziale), comunica la sua decisione al giudice di partenza. L'atleta che viene chiamato e non si presenta alla partenza viene dichiarato "non partente". La giuria annota che l'atleta passa alla misura successiva. Se, dopo la rinuncia ad una misura, l'atleta non riuscisse ad ottenere un salto valido (tre nulli o comunque esaurimento dei tentativi a disposizione) sarà convalidata la misura dell'ultimo salto valido.

Norme Long Jump

La tracciatura del campo di gara prevede linee parallele, perpendicolari nel senso di percorrenza: • linea di partenza dietro la quale viene predisposto un box largo 1 mt;

- linea di posizionamento della linea di stacco, tracciata da 23 mt a 30 mt dalla linea di partenza, a seconda del campo di gara;
- la linea di fondo è tracciata a 5 mt dal tappetino di arrivo.

Per ragioni di sicurezza, devono essere previsti almeno 2 mt di spazio libero a fianco della pista per tutta la sua lunghezza, e uno spazio di fuga di almeno 5 mt oltre la linea di arrivo.

FREE JUMP (solo Esperti)

Protezioni	Facoltative, ma consigliate
Rincorsa	15 metri
Zona arrivo	5 metri
Altezza minima	Specificata nella tabella per categoria
Incremento	5 cm
Numero massimo di salti	6 salti per atleta 3 salti per altezza
Esecuzione	<p>Rincorsa: è possibile variare l'andatura ma non ne è consentita l'interruzione, l'atleta dovrà rimanere all'interno del corridoio tracciato.</p> <p>Il salto è valido nel momento in cui l'atleta passa con tutto il corpo sopra l'asticella, senza abatterla o toccare il terreno con altre parti del corpo, atterrando su uno o entrambi i pattini, prima del superamento della linea d'arrivo.</p> <p>Il salto è valido anche nel caso in cui l'asticella cada a terra dopo che l'atleta ha superato la linea di uscita dell'area di arrivo.</p>
Salto nulli	<p>Il salto è nullo se viene abbattuta l'asticella o se l'atleta tocca terra con qualsiasi parte che non sia uno o due pattini fino alla fine dell'area di uscita.</p> <p>Tre salti nulli consecutivi escludono ulteriori tentativi.</p>

Rinuncia di una misura (skip)	<p>Nel caso in cui un atleta rinunci ad una misura per passare ad una superiore (anche se è il salto iniziale), comunica la sua decisione al giudice di partenza.</p> <p>L'atleta che viene chiamato e non si presenta alla partenza, viene dichiarato "non partente". La giuria annota che l'atleta passa alla misura successiva.</p> <p>Se, dopo la rinuncia di una misura, l'atleta non riuscisse ad ottenere un salto valido (tre nulli o comunque esaurimento dei tentativi a disposizione) sarà convalidata la misura dell'ultimo salto valido.</p>
--------------------------------------	---

Altezza minima per categoria

Maschi		Femmine	
Giovanissimi Esordienti	45 cm	Giovanissimi Esordienti	45 cm
Ragazzi	65 cm	Ragazzi	55 cm
Allievi	75 cm	Allievi	65 cm
Junior	85 cm	Junior	75 cm
Senior	95 cm	Senior	75 cm
Master	65 cm	Master	55 cm

Norme per il Free Jump

La tracciatura del campo di gara prevede linee parallele, perpendicolari nel senso di percorrenza:

- linea di partenza dietro la quale viene predisposto un box largo 1 mt;
- linea di posizionamento ritti, tracciata a 15 mt dalla linea di partenza;
- linea di arrivo, tracciata a 5 mt dalla linea dei ritti.

Per ragioni di sicurezza, devono essere previsti almeno 2 mt di spazio libero a fianco dei ritti, per tutta la lunghezza della pista e uno spazio di fuga di almeno 2 mt oltre la linea di arrivo.

L'asticella deve essere posizionata in modo che, se toccata dall'atleta, possa liberamente cadere a terra. I supporti non possono essere ricoperti con gomma o altro materiale che abbia l'effetto di aumentare l'attrito fra le superfici dell'asticella e dei supporti.

L'asticella non deve flettere. La tolleranza massima di flessione è di 3 cm al centro dell'asticella.

HIGH JUMP (solo Esperti)

Gara disputata dalle categorie da Esordienti in su.

Protezioni	Facoltative, ma consigliate
Rincorsa	Dai 20 mt ai 30 mt a seconda del campo di gara
Arrivo	15 mt
Rampa High Jump	45 cm
Altezza minima	Specificata nella tabella per categoria.
Incremento	10 cm
Numero massimo di salti	6 salti per atleta 3 salti per altezza
Campo gara	I ritzi che sostengono l'asticella devono essere posizionati dai 20 ai 30 mt. dalla linea di partenza, dalla quale si traccia la linea di arrivo a 15 mt (high jump)
Esecuzione	Il salto è valido nel momento in cui l'atleta passa con tutto il corpo sopra l'asticella atterrando su uno o entrambi i pattini, senza abatterla o toccare con altre parti del corpo il terreno, prima del superamento della linea d'arrivo. Il salto è valido anche nel caso in cui l'asticella cada a terra dopo che l'atleta ha superato la linea di uscita dell'area di arrivo

<p>Salto nullo</p>	<p>Il salto è nullo se viene abbattuta l'asticella o se l'atleta tocca terra con qualsiasi parte che non siano uno o due pattini fino alla fine dell'area di uscita. Tre salti nulli consecutivi escludono ulteriori tentativi.</p>
<p>Rinuncia di una misura (skip)</p>	<p>Nel caso in cui un atleta rinunci ad una misura per passare ad una superiore (anche se è il salto iniziale), comunica la sua decisione al giudice di partenza. L'atleta che viene chiamato e non si presenta alla partenza, viene dichiarato "non partente". La giuria annota che l'atleta passa alla misura successiva. Se, dopo la rinuncia di una misura, l'atleta non riuscisse ad ottenere un salto valido (tre nulli o comunque esaurimento dei tentativi a disposizione) sarà convalidata la misura dell'ultimo salto valido.</p>

Altezza minima per categoria

Maschi		Femmine	
Esordienti	100 cm	Esordienti	100 cm
Ragazzi	110 cm	Ragazzi	110 cm
Allievi	130 cm	Allievi	120 cm
Junior	150 cm	Junior	130 cm
Senior	160 cm	Senior	140 cm
Master	130 cm	Master	110 cm

Norme per le classifiche di Long, High e Free Jump

Per determinare la classifica finale si terrà conto della misura maggiore raggiunta dall'atleta.

A parità di misura, si terrà conto degli errori commessi per il raggiungimento della misura, in seconda battuta gli errori commessi prima della misura raggiunta.

Sono ammessi ex aequo

esempi

misura maggiore

	150cm	170cm	190cm	210cm	
Atleta 1	0	P	X 0	XX 0	Primo posto
Atleta 2	X 0	X X 0	0		Secondo posto

misura uguale minor numero di errori

	150cm	170cm	190cm	210cm	
Atleta 1	X 0	X X 0	0		Primo posto
Atleta 2	P	0	X X 0	X X	Secondo posto

	150cm	170cm	190cm	210cm	
Atleta 1	X 0	X 0	X 0		Secondo posto
Atleta 2	0	X 0	X 0	X	Primo posto

Ex aequo

	150cm	170cm	190cm	210cm	
Atleta 1	X 0	0	X 0	X	Primo posto
Atleta 2	0	X 0	X 0	X	Primo posto

SPEED SLALOM

Formula	2 runs – best time
Percorso	<p>20 cono dello stesso colore per corsia</p> <p>Casella di partenza: 1 mt</p> <p>Rincorsa linea di partenza – 1° cono 12 mt</p> <p>Distanza cono da centro a centro: 80 cm</p> <p>Fotocellule poste alla partenza e all'arrivo, 80 cm dopo l'ultimo cono.</p> <p>Via di fuga: 7 mt</p> <p>Larghezza pista 2 mt</p> <p>Per accertarsi che l'atleta sollevi il piede prima di affrontare il primo cono o non lo appoggi prima dell'ultimo, i giudici si avvalgono di due smartphone o tablet posizionati in corrispondenza del primo cono e dell'arrivo.</p>
Penalità	<ul style="list-style-type: none"> - Cono spostato – il cono si considera spostato quando il buco al centro del bollino rosso sottostante è visibile anche parzialmente - Cono abbattuto - Cono saltato <p>Penalità di 0,20 secondi per ogni cono per un massimo di 4 cono Oltre 4 cono run nulla.</p> <div style="text-align: center;"> <p>1 penalità</p> <p>2 penalità</p> </div>

Avanzamenti batterie Rollercross



COME FUNZIONA?

1. **Tutti** gli atleti svolgono una prova individuale a **tempo**.
2. Per ogni categoria, i tempi vengono **riordinati** dal migliore al peggiore.
3. Sulla base di questa classifica si formano le **batterie**.

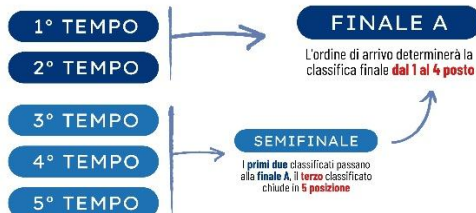
E IO IN CHE BATTERIA SONO?

DIPENDE DAL TEMPO OTTENUTO E DAL NUMERO DI PARTECIPANTI DELLA CATEGORIA.

E IO IN CHE BATTERIA SONO? 1-4 PARTECIPANTI



E IO IN CHE BATTERIA SONO? 5 PARTECIPANTI



E IO IN CHE BATTERIA SONO? 6 PARTECIPANTI

- 1° TEMPO
- 2° TEMPO
- 3° TEMPO
- 4° TEMPO
- 5° TEMPO
- 6° TEMPO

SEMIFINALE 1

I primi due classificati passano alla finale A, il terzo e il quarto passano alla finale B.

FINALE A

L'ordine di arrivo determinerà la classifica finale dal 1 al 4 posto

FINALE B

L'ordine di arrivo determinerà la classifica finale dal 5 al 6 posto

SEMIFINALE 2

I primi due classificati passano alla finale A, il terzo e il quarto passano alla finale B.

E IO IN CHE BATTERIA SONO? 7 PARTECIPANTI

- 1° TEMPO
- 2° TEMPO
- 3° TEMPO
- 4° TEMPO
- 5° TEMPO
- 6° TEMPO
- 7° TEMPO

SEMIFINALE 1

I primi due classificati passano alla finale A, il terzo e il quarto passano alla finale B.

FINALE A

L'ordine di arrivo determinerà la classifica finale dal 1 al 4 posto

FINALE B

L'ordine di arrivo determinerà la classifica finale dal 5 al 7 posto

SEMIFINALE 2

I primi due classificati passano alla finale A, il terzo e il quarto passano alla finale B.



E IO IN CHE BATTERIA SONO? 8 PARTECIPANTI

- 1° TEMPO
- 2° TEMPO
- 3° TEMPO
- 4° TEMPO
- 5° TEMPO
- 6° TEMPO
- 7° TEMPO
- 8° TEMPO

SEMIFINALE 1

I primi due classificati passano alla finale A, il terzo e il quarto passano alla finale B.

FINALE A

L'ordine di arrivo determinerà la classifica finale dal 1 al 4 posto

FINALE B

L'ordine di arrivo determinerà la classifica finale dal 5 all'8 posto

SEMIFINALE 2

I primi due classificati passano alla finale A, il terzo e il quarto passano alla finale B.

E IO IN CHE BATTERIA SONO? 9 PARTECIPANTI

- 1° TEMPO
- 2° TEMPO
- 3° TEMPO
- 4° TEMPO
- 5° TEMPO
- 6° TEMPO
- 7° TEMPO
- 8° TEMPO
- 9° TEMPO

SEMIFINALE 1

I primi due classificati passano alla finale A, il terzo e il quarto passano alla finale B.

FINALE A

L'ordine di arrivo determinerà la classifica finale dal 1 al 4 posto

FINALE B

L'ordine di arrivo determinerà la classifica finale dal 5 all'8 posto

SEMIFINALE 2

I primi due classificati passano alla finale A, il terzo e il quarto passano alla finale B.

1/4 DI FINALE

Il primo classificato va a completare la semifinale 1, il secondo completa la semifinale 2, il terzo chiude in 8 posizione



E IO IN CHE BATTERIA SONO? 10 PARTECIPANTI

- 1° TEMPO
- 2° TEMPO
- 3° TEMPO
- 4° TEMPO
- 5° TEMPO
- 6° TEMPO
- 7° TEMPO
- 8° TEMPO
- 9° TEMPO
- 10° TEMPO

SEMIFINALE 1

I primi due classificati passano alla finale A, il terzo e il quarto passano alla finale B.

SEMIFINALE 2

I primi due classificati passano alla finale A, il terzo e il quarto passano alla finale B.

FINALE A

L'ordine di arrivo determinerà la classifica finale dal 1 al 4 posto.

FINALE B

L'ordine di arrivo determinerà la classifica finale dal 5 all'8 posto.

FINALE C

L'ordine di arrivo determinerà la classifica finale dal 9 al 10 posto.

E IO IN CHE BATTERIA SONO? 11 PARTECIPANTI

- 1° TEMPO
- 2° TEMPO
- 3° TEMPO
- 4° TEMPO
- 5° TEMPO
- 6° TEMPO
- 7° TEMPO
- 8° TEMPO
- 9° TEMPO
- 10° TEMPO
- 11° TEMPO

SEMIFINALE 1

I primi due classificati passano alla finale A, il terzo e il quarto passano alla finale B.

SEMIFINALE 2

I primi due classificati passano alla finale A, il terzo e il quarto passano alla finale B.

FINALE A

L'ordine di arrivo determinerà la classifica finale dal 1 al 4 posto.

FINALE B

L'ordine di arrivo determinerà la classifica finale dal 5 all'8 posto.

FINALE C

L'ordine di arrivo determinerà la classifica finale dal 9 all'11 posto.

AICS COME FUNZIONA?

AICS COME FUNZIONA?

12 PARTECIPANTI

- 1° TEMPO
- 2° TEMPO
- 3° TEMPO
- 4° TEMPO
- 5° TEMPO
- 6° TEMPO
- 7° TEMPO
- 8° TEMPO
- 9° TEMPO
- 10° TEMPO
- 11° TEMPO
- 12° TEMPO

SEMIFINALE 1

I primi due classificati passano alla finale A, il terzo e il quarto passano alla finale B.

SEMIFINALE 2

I primi due classificati passano alla finale A, il terzo e il quarto passano alla finale B.

FINALE A

L'ordine di arrivo determinerà la classifica finale dal 1 al 4 posto.

FINALE B

L'ordine di arrivo determinerà la classifica finale dal 5 all'8 posto.

FINALE C

L'ordine di arrivo determinerà la classifica finale dal 9 al 12 posto.

13 PARTECIPANTI

- 1° TEMPO
- 2° TEMPO
- 3° TEMPO
- 4° TEMPO
- 5° TEMPO
- 6° TEMPO
- 7° TEMPO
- 8° TEMPO
- 9° TEMPO
- 10° TEMPO
- 11° TEMPO
- 12° TEMPO
- 13° TEMPO

SEMIFINALE 1

I primi due classificati passano alla finale A, il terzo e il quarto passano alla finale B.

SEMIFINALE 2

I primi due classificati passano alla finale A, il terzo e il quarto passano alla finale B.

FINALE A

L'ordine di arrivo determinerà la classifica finale dal 1 al 4 posto.

FINALE B

L'ordine di arrivo determinerà la classifica finale dal 5 all'8 posto.

1/4 DI FINALE

I primi due passano in finale C, il terzo chiude in 13 posizione.

FINALE C

L'ordine di arrivo determinerà la classifica finale dal 9 al 12 posto.

AICS COME FUNZIONA?

AICS COME FUNZIONA?

PROSEGUENDO SEMPRE CON LO STESSO MECCANISMO

 **COME FUNZIONA?**

IN BREVE

PER I PRIMI 8 TEMPI SI CREANO LE SEMIFINALI DA CUI SI FORMERANNO FINALE A E FINALE B.

IN OGNI CASO IN CUI SIA PRESENTE UN NUMERO DI ATLETI MAGGIORE DI 8, TALE CHE RISULTI UN SOLO ESCLUSO DALLE BATTERIE DA 4 (9-13-17-21-25...), VERRÀ DISPUTATO UN QUARTO DI FINALE FRA GLI ATLETI CHE HANNO OTTENUTO GLI ULTIMI TRE TEMPI.

IN TUTTI GLI ALTRI CASI, DAL DECIMO TEMPO IN POI SI FORMANO LE FINALI DIRETTE DALLA C IN AVANTI.

 **COME FUNZIONA?**

SEGUICI
 AICS freestyle
 @aiccfreestyle

Tabella punti

Nuove Promesse AICS					Esperti				
	posizione	punteggio	extra podio	punteggio totale		posizione	punteggio	extra podio	punteggio totale
10 atleti	10	1		1	10 atleti	10	2		2
	9	2		2		9	4		4
	8	3		3		8	6		6
	7	4		4		7	8		8
	6	5		5		6	10		10
	5	6		6		5	12		12
	4	7		7		4	14		14
	3	8	1	9		3	16	2	18
	2	9	2	11		2	18	4	22
	1	10	3	13		1	20	6	26
9 atleti	9	1		1	9 atleti	9	2		2
	8	2		2		8	4		4
	7	3		3		7	6		6
	6	4		4		6	8		8
	5	5		5		5	10		10
	4	6		6		4	12		12
	3	7	1	8		3	14	2	16
	2	8	2	10		2	16	4	20
	1	9	3	12		1	18	6	24
8 atleti	8	1		1	8 atleti	8	2		2
	7	2		2		7	4		4
	6	3		3		6	6		6
	5	4		4		5	8		8
	4	5		5		4	10		10
	3	6	1	7		3	12	2	14
	2	7	2	9		2	14	4	18
	1	8	3	11		1	16	6	22
7 atleti	7	1		1	7 atleti	7	2		2
	6	2		2		6	4		4
	5	3		3		5	6		6
	4	4		4		4	8		8
	3	5	1	6		3	10	2	12
	2	6	2	8		2	12	4	16
	1	7	3	10		1	14	6	20
6 atleti	6	1		1	6 atleti	6	2		2
	5	2		2		5	4		4
	4	3		3		4	6		6
	3	4	1	5		3	8	2	10
	2	5	2	7		2	10	4	14
	1	6	3	9		1	12	6	18
5 atleti	5	1		1	5 atleti	5	2		4
	4	2		2		4	4		6
	3	3	1	4		3	6	2	8
	2	4	2	6		2	8	4	12
	1	5	3	8		1	10	6	16
4 atleti	4	1		1	4 atleti	4	2		2
	3	2	1	3		3	4	2	6
	2	3	2	5		2	6	4	10
	1	4	3	7		1	8	6	14
3 atleti	3	1	1	2	3 atleti	3	2	2	4
	2	2	2	4		2	4	4	8
	1	3	3	6		1	6	6	12
2 atleti	2	1	2	3	2 atleti	2	2	4	6
	1	2	3	5		1	4	6	10
1 atleta	1	1	3	4	1 atleta	1	2	6	8